Das Känguru, Friedrich-Wilhelm, Krapotke, Herta und ich sitzen bei Herta am Stammtisch.

»Also passt auf, ihr Nasen«, sagt das Känguru und legt einen Stapel Karten auf den Tisch. »Marc-Uwe und ich haben uns ein Spiel ausgedacht.«
»Au fein!«, sagt Krapotke. »Darf ich mitspielen?«
»Nein«, sagt das Känguru.
»Jetzt lass ihn doch mitspielen«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Na gut«, sagt das Känguru. »Aber ich erklär alles nur einmal!«
»Um wat jeht's?«, fragt Herta.
»Stress«, sagt das Känguru. »Alle bekommen zu Spielbeginn Stresskarten auf die Hand und versuchen sie möglichst schnell loszuwerden.« Es beginnt mit der **SPIELVORBEREITUNG**.
»Je nach Anzahl der Spielenden S«, sagt es, »bekommt man zu Beginn unterschiedlich viele Karten K, und zwar K gleich 10 minus S, wobei gilt S größer/gleich 3 und S kleiner/gleich 5.«
»Also ich habe zwar Mathe in der Schule nicht abgewählt«, sagt Friedrich-Wilhelm, »aber ich hätte es getan, wenn es möglich gewesen wäre.«
»Man kann das Spiel zu dritt, zu viert oder zu fünft spielen«, sage ich. **»Zu dritt bekommt jeder 7 Karten, zu viert jeder 6 und zu fünft jeder 5 Karten.«**
»Hab ich doch gesagt«, sagt das Känguru.
Es mischt die Stresskarten und teilt dann an alle Spielenden Karten aus. Den Rest der Karten legt es als Nachziehstapel auf den Tisch.
»Das ist der Nachziehstapel«, sagt es.
»Der Nazistapel?«, fragt Krapotke und blickt lachend in die Runde. Keiner lacht.
»In der Tat könnte man ihn auch den Nazistapel nennen«, sagt das Känguru, »aber dazu später mehr.«
Es deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie neben diesen.
»Hier entsteht der Ablagestapel«, sagt es. **»Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt man alle Karten des Ablagestapels außer der obersten, die liegen bleibt. Die gemischten Karten werden der neue Nachziehstapel.«**
»Krass«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Wie jetze?«, fragt Herta.
»Meine Güte! Stellt euch mal nicht so blöd an«, sagt das Känguru. »Ihr kennt das. Ist wie bei Mau-Mau oder jedem anderen bekackten Kartenablegespiel.«
»Wer fängt an?«, fragt Krapotke.
»Äh …«, sagt das Känguru. **»Wer zuletzt Schnapspralinen gegessen hat, darf anfangen.«**
»Also du fängst an«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Genau.«
»Ehrlich gesagt, glaube ich fast«, sagt Krapotke, »dass du dir diese Regel nur ausgedacht hast.«
»Natürlich habe ich mir diese Regel nur ausgedacht!«, ruft das Känguru. »Ich habe mir die ganzen Spielregeln nur ausgedacht! Jede Regel, jedes Gesetz hat sich irgendwann mal irgendwer ausgedacht.«
»Was ist mit den Gesetzen der Physik?«, fragt Friedrich-Wilhelm. »Hat sich die auch mal jemand ausgedacht?«
»Du nervst«, sagt das Känguru. »Jedenfalls: Da die einzig relevante Einteilung der Postmoderne lautet **WITZIG** oder **NICHT WITZIG**, gibt es eben witzige Stresskarten und nicht witzige Stresskarten. Außerdem hat jede Karte ein Symbol, nämlich entweder ein Känguru, einen Pinguin oder einen Kleinkünstler.«
»Das Känguru will damit zu verstehen geben, dass man unabhängig davon, ob man als Känguru oder als Pinguin geboren wurde, witzig oder nicht witzig sein kann«, sage ich.
»Ja«, sagt das Känguru. »Es soll sogar witzige Kleinkünstler geben, obwohl mir persönlich leider keiner bekannt ist.«
»Tss«, sage ich. »Ich kenne auch kein witziges Känguru.«
»Sehr schlagfertig«, sagt das Känguru. »Wie dem auch sei: **Man spielt im Uhrzeigersinn, und wer an der Reihe ist, darf eine Karte aus seiner Hand auf den Ablagestapel legen.**«
»Irgendeine?«, fragt Krapotke.
»Nein«, sagt das Känguru. **»Die Karte muss natürlich das gleiche Symbol haben oder aus der gleichen Kategorie sein wie die oberste Karte des Ablagestapels!«**
»Was heißt noch mal Kategorie?«, fragt Krapotke.
»Na, WITZIG oder NICHT WITZIG«, sagt das Känguru.
»Nein«, sagt Krapotke. »Ich mein das Wort Kategorie. Was bedeutet das noch mal?«
Das Känguru verdreht die Augen.
»Kategorie ist altgriechisch für ›Eigenschaft‹«, sage ich, »und steht im Rahmen einer zusammenfassenden Klassifizierung für eine Klasse von Sachen, die gemeinsamen Bedingungen entsprechen.«
»Ah ja«, sagt Krapotke. »Stimmt.«
»Also«, sagt das Känguru. **»Wer dran ist, legt eine passende Karte ab und führt dann die auf der Karte stehende Aktion aus.«**
»Was passiert, wenn ich keine passende Karte auf der Hand habe?«, fragt Krapotke.
»WENN DU KEINE PASSENDE KARTE HAST, MUSST DU EINE BEKACKTE KARTE VOM NACHZIEHSTAPEL ZIEHEN, UND NEIN, DU DARFST DIESE KARTE DANN NICHT SOFORT ABLEGEN!«
»Ich wusste, dass dich das triggert«, sagt Krapotke fröhlich.
»Hey, Beuteltier, chill mal«, sagt Friedrich-Wilhelm. »Du bist schon wieder so active aggressive.«
»Muss ick legen, wenn ick legen kann?«, fragt Herta.
»Nein«, sagt das Känguru. »Es gibt keinen Legezwang. Du bist ja keine Käfighenne. Wenn du nicht legen willst, musst du nicht. Aber immer wenn du nicht legen kannst oder willst, musst du eine Karte vom Nachziehstapel ziehen.«
»Und wie gewinnt man?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Was? Äh … ah ja. **Gewonnen hat natürlich, wer keine Karten mehr hat**, also allen Stress losgeworden ist«, sagt das Känguru. »Die restlichen Regeln stehen auf den Karten. Aber für die Krapotkes unter euch werde ich sie noch mal einzeln vorstellen. Da wären zum einen die **WITZIG-KARTEN**. Erstens:

DIE VOLLVERSAMMLUNG

Wenn eine Vollversammlung einberufen wurde, bespricht man sich und stimmt dann darüber ab, wer wem eine Karte geben soll.«
»Wat passiert, wenn sich keene Mehrheit findet?«, fragt Herta.
»Wir sind zu fünft«, sagt das Känguru. »Es kann kein Patt geben.«
»Und wenn ick mir enthalte?«, fragt Herta.
»Ich könnte mich auch enthalten«, sagt Krapotke.
»Dann wären wir zu dritt, und es könnte wieder kein Patt geben.«
»Ja, aber was, wenn jeder nur für seinen eigenen Vorschlag stimmen möchte?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Das wäre auch ein Patt.«
»Was glaubt ihr wohl«, fragt das Känguru, »was nach einer Vollversammlung passiert, bei der sich keine Mehrheit gefunden hat?«
»Nüscht?«, fragt Herta.
»Korrekt«, sagt das Känguru. **»Wenn sich keine Mehrheit findet, passiert nichts.«**
»Was ist, wenn ich als letzte Karte eine Vollversammlung lege?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Dann kannst du damit rechnen, dass sich eine Mehrheit findet, die dir noch eine Karte geben möchte, Dummerchen. **Die Aktionen auf den Karten werden, auch falls die abgelegte Karte die letzte sein sollte, komplett ausgeführt!** Das kann dazu führen, dass man eben doch noch nicht gewonnen hat.«
Das Känguru greift in seinen Beutel und steckt sich ein paar Nüsse und Rosinen in den Mund.
»Hast du da Studentenfutter?«, frage ich. »Ich will auch was!«
»Na, na, na«, sagt das Känguru. »Wir wollen mal politisch korrekt bleiben. Das heißt Studierendenfutter.«
Ohne etwas abzugeben, zeigt es die nächste Karte vor. Darauf steht:

SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK

»Man sucht sich einen Gegner«, sagt das Känguru.
»Oda 'ne Jegnerin«, sagt Herta.
»Danke. **Jedenfalls macht man ein Schnick-Schnack-Schnuck-Duell, und die oder der Gewinnende gibt der oder dem Verlierenden eine ihrer oder seiner Karten oder Kärtinnen.«**
»Was ist, wenn …«, beginnt Friedrich-Wilhelm.
»Es wird so lange wiederholt, bis jemand verloren hat«, sagt das Känguru.
»Und wat is mit …«, beginnt Herta.
»Brunnen ist erlaubt«, sagt das Känguru, **»außer es sagt jemand vorher ›Ohne Brunnen‹.«**
»Und wer gewinnt«, werfe ich ein, **»sollte unbedingt sagen: ›Es ist kein Glücksspiel‹.«**
»Wie geht Schnick-Schnack-Schnuck eigentlich?«, fragt Krapotke.
»Na, du weißt schon«, sagt Friedrich-Wilhelm. **»Man ruft zusammen ›Schnick-Schnack-Schnuck‹ und macht dann mit der Hand eines von den Symbolen Schere, Stein oder Papier.«**
»Oder Brunnen«, sage ich.
»Schere schlägt Papier, Papier schlägt Stein und Stein schlägt Schere«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Und Papier schlägt Brunnen und Brunnen schlägt Schere und Stein«, sage ich.
»Das ist mir zu hoch«, sagt Krapotke. »Wie soll ich denn mit der Hand eine Schere machen?«
»Du machst ein V aus Zeige- und Mittelfinger für die Schere, eine Faust für den Stein und eine flache Hand fürs Papier«, sagt das Känguru seufzend.
»Für den Brunnen berührst du mit deiner Zeigefingerspitze die Daumenspitze, formst also ein kreisrundes Loch«, sagt Friedrich-Wilhelm.
Kraptoke blickt mich verständnislos an.
»Mach einfach immer Stein«, sage ich und mache eine Faust.
»Okay«, sagt Krapotke erleichtert.
»Das hast du nur gesagt, weil du immer Papier machst«, sagt das Känguru zu mir.
»Es ist eben kein Glücksspiel«, sage ich.
»Nächste Karte«, sagt das Känguru.

GRUPPEN-SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK

»Wat soll dat denn sein?«, fragt Herta.
»Klingt irgendwie pervers«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Ein Gruppen-Schnick läuft folgendermaßen ab«, sagt das Känguru. **»Ich lege die Karte ab und spiele gleichzeitig gegen euch alle Schnick-Schnack-Schnuck. Danach bekomme ich von allen Schnick-Schnack-Schnuckenden, gegen die ich verloren habe, je eine Karte und gebe dann je eine Karte an alle, gegen die ich gewonnen habe.** Wir probieren das einfach mal. Wer will?«
»Ich«, rufe ich.
»Gut«, sagt das Känguru. »Also Marc-Uwe hat ein Gruppen-Schnick gelegt. Los geht's: Schnick … Schnack …«
»Äh … äh … mit Brunnen!«, rufe ich.
»… Schnuck.«
Ich habe einen Brunnen.
»Habe ich gerade ›Mit Brunnen‹ gesagt?«, frage ich. »Das war sehr dumm.«
Das Känguru hat Papier. Friedrich-Wilhelm hat Papier. Herta hat Papier. Krapotke hat einen Stein.
»Immerhin«, sage ich.
»Also«, sagt das Känguru. »Marc-Uwe bekommt eine Karte von mir, Friedrich-Wilhelm und Herta und gibt eine Karte an Krapotke.«
»Es is keen Glücksspiel«, sagt Herta. Das Känguru zeigt wieder eine Karte vor:

HALT MAL KURZ

»Wer diese Karte spielt«, sagt es, **»mischt die eigenen Karten, nimmt die Hälfte (bei ungerader Anzahl abgerundet), reicht die Karten jemand anderem und sagt: ›Halt mal kurz‹. Und zwar macht man das Ganze verdeckt, damit man selbst nicht weiß, welche Karten man abgibt.«**
»Aber dann hat doch einer voll viele Karten und ein anderer voll wenige!«, sagt Krapotke.
»Das kann sich schnell ändern«, sagt das Känguru und zeigt eine neue Karte:

ACH – MEIN, DEIN …

»Wer diese Karte spielt, tauscht einfach seine kompletten Karten mit den Karten einer oder eines anderen und sagt dabei: ›Ach – mein, dein … das sind doch bürgerliche Kategorien‹.«
»Kann man das nicht verhindern?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Doch, natürlich«, sagt das Känguru. Es zeigt die nächste Karte:

NOT-TO-DO-LISTE

»Das ist eine Reaktionskarte.«
»Wat kann die?«, fragt Herta.
»Du darfst diese Karte, so sie denn passt (gleiche Kategorie und/oder Symbol), als direkte Reaktion zwischenwerfen, d. h. auch außerhalb der Reihe, um eine gegen dich gerichtete Aktion ungültig zu machen – auch z. B. nach einem unglücklichen Gruppen-Schnick oder wenn eine Vollversammlung schlecht für dich lief. Dazu musst du sagen: ›Das steht auf meiner Not-to-do-Liste‹. Dann musst du für die abgelegte Not-to-do-Liste eine Karte nachziehen. Das Spiel geht dann bei der Person weiter, die regulär dran gewesen wäre.«
»Muss ich wirklich ›Das steht auf meiner Not-to-do-Liste‹ sagen?«, fragt Friedrich-Wilhelm. »Reicht es nicht, wenn ich die Karte ablege und – von mir aus – den Kopf schüttele?«
Das Känguru schüttelt den Kopf.
»Sich zum Clown zu machen ist der halbe Spaß«, sagt Krapotke.
»Du musst et wissen«, sagt Herta.
»Darf ich die Not-to-do-Liste auch ganz normal ablegen, wenn ich an der Reihe bin?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Ja«, sage ich. **»Du darfst die Not-to-do-Liste auch normal ausspielen. Dann passiert nichts.«**
»Und was fehlt jetzt noch?«, fragt das Känguru und hält zur Antwort eine Karte hoch, auf der steht:

DER KOMMUNISMUS

»Wie geht Kommunismus?«, fragt es.
»Diese Frage verlangt aber nach einer recht komplexen Antwort«, sage ich.
»Quatsch«, sagt das Känguru. »Kommunismus ist ganz einfach. Alle Karten auf den Tisch. Mischen. Umverteilen.«
»Wie jetzt?«, fragt Krapotke.
»Wer den Kommunismus ausruft«, sagt das Känguru, **»nimmt die Handkarten ALLER Genossinnen und Genossen an sich, mischt sie und verteilt dann, beginnend bei der Person links von sich, je eine Karte pro Person, und zwar so lange, bis die Karten alle wieder gleichmäßig verteilt sind.«**
»Ich habe das Gefühl, der Kommunismus kann ganz schön nerven, wenn man selber vorne liegt«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Deswejen wird er ja och so selten einjeführt«, sagt Herta.
»Im Übrigen wird er meist auch schnell wieder verhunzt«, sagt das Känguru. »Wahrer Kommunismus ist selten, drum gibt es diese Karte auch nur ein einziges Mal im Spiel. Dafür hat die Karte alle Symbole, kann also jederzeit gespielt werden.«

»Übrigens hebt der Kommunismus auch die Polizei auf«, sage ich. »Doch dazu gleich.«
»Kann ich mich der kommunistischen Umverteilung durch eine Not-to-do-Liste entziehen?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Leider ja«, sagt das Känguru. »Dann werden nur die Karten der anderen umverteilt, du behältst deine Karten unverändert auf der Hand.«
»Kann ich auch selber den Kommunismus ausrufen und mich dann mit einer Not-to-do-Liste der Umverteilung entziehen?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Nein.«
»Det ist aba nich sonderlich realistisch«, sagt Herta.
»Man darf die Not-to-do-Liste nur gegen Karten einsetzen, die andere gegen dich gespielt haben. Nie gegen selbst gespielte Karten.«
Das Känguru legt die Witzig-Karten beiseite.
»Kommen wir zu den **NICHT-WITZIG-KARTEN**«, sagt es. »Da wäre zuallererst mal der:

NAZI

Wer einen Nazi sieht, muss …?«
»Draufschlagen!«, ruft Krapotke.
»Korrekt«, sagt das Känguru. »Und zwar am besten mit der flachen Hand, sonst tut's den anderen weh. **Wer zuletzt auf den Nazi draufschlägt,** kriegt Stress mit seinem örtlichen Boxclub, das heißt, man **muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Wer die Karte gelegt hat, muss natürlich nicht draufschlagen.** Und Vorsicht! Nazis kommen selten alleine. Da muss man dann jedes Mal draufschlagen. Oft kommen zwei, drei hintereinander.«
»Und machen 'ne Anti-Islam-Demo, oder was?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Es jibt ja leida immer noch en paar tausend jewaltbereite Nazis hier«, sagt Herta. »Und es jibt doch anjeblich och en paar tausend jewaltbereite Islamisten. Also wenn mir eener jefragt hätte, ick hätte jesacht, lasst uns en jroßet unbewohntet Jebiet abstecken, sag'n wa mal die Uckermark, und da dürfen die alle hinkommen und uffenander losjehen. Verstehter? So 'ne Art, wie heeßt det, wenn sich die Kloppis treffen und Mittelalter spielen?«
»Du meinst ein LARP?«, frage ich. »Ein Live-Rollenspiel?«
»Ja, so 'ne Art LARP. Nur mit echten Waffen. Wenn sich die Islamisten und die Nazis die Köppe einschlajen, also die eenen für ihren Jott und die anderen für ihr Land sterb'n dürfen … Ick meen, det is doch eene einwandfreie, jeradezu klassische Win-win-Situation.«
»Und der Rest der Welt hätte auch gewonnen«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Stimmt«, sage ich. »Also sogar eine Win-win-win-Situation.«
»Ick würde da auch jar keene Polizei dazwischenstellen. Höchstens außenrum.«
»Apropos«, sagt das Känguru und hält eine weitere Nicht-witzig-Karte hoch:

DIE POLIZEI

»Wer die Polizei spielt, kann eine zufällige, verdachtsunabhängige Intensivkontrolle verlangen. Das heißt, jemand muss offen spielen, also Karten auf den Tisch. Die Polizei entscheidet willkürlich, wer.«
»Wobei eener wie unser türkischer Freund hier«, Herta deutet auf Friedrich-Wilhelm, »natürlich zufällich, verdachtsunabhängich verdächtiger iss als etwa der Herr Kleenkünstler oda der Herr Kleenhirn.«
»Wer?«, fragt Krapotke.
»Übrigens muss man so lange offen spielen, bis wieder irgendwer eine Polizei legt«, sage ich.
»Dann muss jemand anderes kontrolliert werden.«
»Was passiert, wenn man aus Versehen statt auf einen Nazi auf die Polizei draufschlägt?«, fragt Krapotke.
»Auf den ersten Blick sind die ja auch nicht immer zu unterscheiden«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Wer aus Versehen auf die Polizei draufschlägt, kriegt Stress«, sagt das Känguru. »Das heißt …«
»Man **muss eine Karte ziehen**«, sage ich.
Das Känguru nickt.
»Wat passiert, wenn man nicht aus Versehen, sondern mit Absicht druffjeschlagen hat?«, fragt Herta.
Das Känguru verdreht die Augen. »Auch dann muss man eine Karte ziehen«, sagt es. »Kommen wir zur letzten Nicht-witzig-Karte.«
Das Känguru hält eine neue Karte in die Höhe:

DER KAPITALISMUS

»Das war so klar«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Wie ihr ja alle wisst«, sagt das Känguru, »lautet das Credo des Kapitalismus: Wer hat, dem wird gegeben. Soll heißen, **wer eh schon am meisten Stresskarten hat, muss noch 2 vom Nachziehstapel ziehen. Gibt es mehrere mit den meisten Karten, müssen sie alle zwei Karten ziehen.**«
»Aber, aber«, sagt Krapotke. »Das ist doch schon wieder super unfair!«
»Sehr richtig«, sagt das Känguru. »Darum heißt die Karte ja auch ›Der Kapitalismus‹ und nicht ›Der Ponyhof‹.«
»Der Kapitalismus ist halt eene klassische Win-lose-Situation«, sagt Herta.
»Darf man eigentlich auf den Kapitalismus draufschlagen?«, fragt Friedrich-Wilhelm.
»Darf man«, sage ich. »Bringt nur leider nicht viel.«
»War's det?«, fragt Herta.
»Eine Karte habe ich noch vergessen«, sagt das Känguru und drückt sie Friedrich-Wilhelm in die Hand.

RAZUPALTUFF

»Das sagt man doch, wenn man merkt, dass man schön verarscht worden ist«, sagt Friedrich-Wilhelm.
»Genau«, sagt das Känguru. **»Wer diese Karte bekommt, muss ›Razupaltuff‹ sagen. Ausnahme: Wer die Karte schon zu Spielbeginn bekommt, muss das nicht verraten.** Wie ihr vielleicht bemerkt habt, hat diese Karte gar kein Symbol. Und sie ist weder witzig noch nicht witzig, denn **diese Karte darf nicht abgelegt werden. Man kann sie nur durch Aktionskarten weitergeben.**«
»Det heeßt, solang ick diese Karte uff der Hand hab, kann ick nich jewinnen?«, fragt Herta.
»Fast kommt es mir so vor, als hätte ich diese Karte schon mein ganzes Leben auf der Hand«, sagt Friedrich-Wilhelm.
Das Känguru lächelt.
»Na gut, jetzt kann's auch schon losgehen«, sagt es und teilt aus.
Nach einer Minute gewinnt es durch ein Gruppen-Schnick. Ein Papier gegen drei Brunnen und einen Stein.
»Es ist kein Glücksspiel«, sagt das Känguru.

DIE REGELN IM KLARTEXT

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 60 Stresskarten. Teilt dann an alle Spielenden Karten aus.
Bei 3 Spielenden je 7 Karten, bei 4 Spielenden je 6 Karten und bei 5 Spielenden je 5 Karten.
Den Rest der Karten legt ihr als Nachziehstapel mit der Rückseite nach oben in die Mitte. Deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen neben den Nachziehstapel. Der Aktionstext auf der Karte wird ignoriert. Hier entsteht der Ablagestapel.
Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, mischt ihr alle Karten des Ablagestapels außer der obersten, die liegen bleibt. Die gemischten Karten werden der neue Nachziehstapel. Wer zuletzt Schnapspralinen gegessen hat, beginnt. Oder spielt einfach Schnick-Schnack-Schnuck, um zu entscheiden, wer anfangen darf.

DAS SPIEL

Die Spielenden legen im Uhrzeigersinn je eine Karte ab.
Die abgelegte Karte muss in Kategorie (Witzig oder Nicht witzig) und/oder Symbol (Känguru, Pinguin, Kleinkünstler) mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen. Dann wird die Aktion ausgeführt, die die Karte vorgibt. Die Aktion muss immer ausgeführt werden, auch wenn es die letzte Karte eines Spielenden gewesen sein sollte.
Wer keine passende Karte auf der Hand hat oder aus taktischen Gründen nicht legen möchte, muss eine Karte vom Nachziehstapel ziehen. Diese darf man **nicht** sofort ablegen.
Es gewinnt, wer (nach ausgeführter Aktion) keine Karten mehr auf der Hand hat.

WITZIG-KARTEN

HALT MAL KURZ (6x)

Mische deine Karten. Zähle verdeckt die Hälfte ab (bei ungerader Anzahl abgerundet) und gib diese Hälfte jemand anderem.
Sage: ›Halt mal kurz‹.

DIE VOLLVERSAMMLUNG (6x)

Alle besprechen, machen Vorschläge und stimmen dann darüber ab, wer wem 1 Karte geben soll.
Findet sich keine Mehrheit, passiert nichts.

SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK (6x)

Fordere jemanden zum Duell.
Wer gewinnt, gibt 1 Karte an die Person, die verloren hat.
Bei einer Patt-Situation wiederholt ihr das Ganze so lange, bis klar ist, wer von euch beiden gewonnen hat. Brunnen ist erlaubt, wenn niemand vorher ›Ohne Brunnen‹ sagt.

GRUPPEN-SCHNICK-SCHNACK-SCHNUCK (3x)

Du spielst Schnick-Schnack-Schnuck gleichzeitig gegen alle.
Wer dich besiegt hat, gibt dir 1 Karte.
Dann gib allen, die du besiegt hast, 1 Karte.

ACH – MEIN, DEIN … (3x)

Tausche alle deine Karten mit den Karten einer oder eines anderen.
Sage: ›Ach – mein, dein … das sind doch bürgerliche Kategorien‹.

DER KOMMUNISMUS (1x)

Wenn du den Kommunismus ausrufst, nimmst du die Handkarten aller Spielenden, mischst sie und teilst sie erneut aus.
Beginnend bei der Person links von dir, verteilst du reihum je eine Karte pro Person, und zwar so lange, bis die Karten alle wieder gleichmäßig verteilt sind.
Der Kommunismus löst die Polizei auf, das heißt, niemand muss mehr offen spielen.

DIE NOT-TO-DO-LISTE (6x)

Lege diese Karte normal ab und ignoriere den Aktionstext.
Oder als REAKTION:
Lege diese Karte als Zwischenwurf ab (Kategorie und/oder Symbol muss passen), um eine von anderen gegen dich gerichtete Aktion ungültig zu machen.
Sage: ›Das steht auf meiner Not-to-do-Liste‹.
Dann ziehe 1 Karte.
Das Spiel geht bei der Person weiter, die an der Reihe gewesen wäre.
Für die Krapotkes: Mit einer Not-to-do-Liste kannst du verhindern, dass du Karten ziehen musst (Nazi, Polizei, Kapitalismus), Karten von jemand anderem bekommst (Schnicks und Gruppen-Schnicks, Halt mal kurz, Vollversammlung), Karten tauschen musst (Ach – mein, dein …), offen spielen musst (Polizei) oder dich an der Umverteilung (Kommunismus) beteiligen musst.
Das Ausspielen einer Not-to-do-Liste beendet die negierte Aktion.
So kann sich z. B. die Vollversammlung kein neues Opfer suchen, falls das erste eine Not-to-do-Liste gelegt hat.

NICHT-WITZIG-KARTEN

DER NAZI (15x)

Wer einen Nazi sieht, muss mit der flachen Hand draufschlagen.
Wer zuletzt draufschlägt, muss 1 Karte vom Nachziehstapel ziehen.
Wer die Karte gelegt hat, muss natürlich nicht draufschlagen.

DIE POLIZEI (9x)

Jemand muss die eigenen Handkarten offen vor sich hinlegen und so lange offen spielen, bis die nächste Polizei gelegt wird. Du entscheidest willkürlich, wer. Es kann aber nicht die Person gewählt werden, die zuletzt offen gespielt hat.
Alle, die auf die Polizei draufschlagen, müssen 1 Strafkarte ziehen.

DER KAPITALISMUS (3x)

Wer die meisten Karten hat, muss noch 2 Karten ziehen.
Haben mehrere die meisten Karten, müssen sie alle 2 Karten ziehen.

SONDERKARTE

RAZUPALTUFF (2x)

Wenn du eine dieser Karten ziehst oder zugeschoben bekommst, **sage:** ›Razupaltuff‹.
Ausnahme: Du musst nichts sagen, wenn du sie beim Austeilen der Karten zu Spielbeginn erhältst.
Diese Karte darf nicht abgelegt werden. Du kannst sie nur aufgrund von Aktionskarten weitergeben.

Der Autor:
Marc-Uwe Kling singt Lieder in der Arbeitsgruppe Zukunft, erzählt Geschichten vom Känguru und hat jetzt auch noch zusammen mit ebendiesem Känguru ein Spiel erdacht. Die Känguru-Geschichten wurden 2010 mit dem Deutschen Radiopreis und 2013 mit dem Deutschen Hörbuchpreis ausgezeichnet.

Gestaltung: Roman Klein
Redaktion: Marc-Uwe Kling, Bärbel Schmidts
Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.
© 2016 Marc-Uwe Kling
marcuwekling.de

© 2016 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7,
70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr.: 740382

Hinweise zum Verpackungsmüll
kosmos.de/disposal